DMG 4470

CASTLEVANIA LEGENDS™
MANUAL DE INSTRUÇÕES

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

Introdução

Estávamos na idade média na Transilvânia. Um homem apoderou-se de um poder maléfico, e assim nasceu o Príncipe das Trevas. Rapidamente, este ser usou os seus recém-descobertos poderes sobrenaturais e os poderes mágicos dos seus seguidores para espalhar a sua praga de trevas e desespero por todo o continente europeu. Este homem era o Conde Drácula. A simples menção do nome deste Príncipe das Trevas era suficiente para aterrorizar os corações do povo, que nada podiam fazer para se proteger. Cerca da mesma época, no entanto, nasceu a uma família que habitava uma região remota do país uma bébé que possuía poderes especiais. "Os teus poderes destinam-se a valores mais elevados, não apenas para ti." - Era constantemente recordada à medida que crescia. O destino desta menina começou a revelar-se numa noite dos seus dezassete anos, quando se encontrou com o jóvem enigmático Alucard, que viajava em busca do seu pai que o abandonara. A jóvem chamava-se Sónia Belmont, e era o primeiro dos caçadores de vampiros da família Belmont a tornar-se lendário.

Começar o Jogo

Introduz correctamente a cassete no teu Game Boy e liga-o. Depois do écran de título aparecer, pressiona Start. De seguida, selecciona "New Game" (Novo Jogo) ou "Password" (Password) e confirma pressionando A.

New Game - Selecciona para começar um jogo do início. Depois de seleccionar o nível desejado, o jogo começará após uma breve introdução. (Pressiona Start para ultrapassar a introdução.)
Password - Seleccionando este modo, terás de introduzir uma password que te permitirá continuar um jogo anterior. (Para mais informação, consulta a secção "Passwords" deste manual.)

Game Select (Selecção do Jogo)
No écran Game Select podes seleccionar um dos seguintes níveis de dificuldade.
Standard Mode - Os jogadores começam na condição normal, com um chicote normal.
Light Mode - Os jogadores começam equipados com um chicote com dois níveis de poder superior.

Jogar o Jogo

Encarnas o papel de Sónia. O objectivo do jogo é derrotar o Drácula, o personagem chefe do último nível mas, para o alcançar terás de chacinar outros personagens inimigos e evitar armadilhas. Quebrando as velas farás aparecer um objecto que aumentará o teu poder de ataque, restabelecerá a tua energia, ou algo semelhante mas, estes objectos desaparecem após algum período de tempo. Se o indicador de vida da Sonia chegar a 0, o nº de marcas coração também ficará a 0.

Os jogadores perdem uma das suas vidas se forem incapazes de terminar um nível dentro do tempo limite, se o seu indicador de energia ficar a 0, ou se caírem nos buracos no solo. Se o jogador perder uma vida, terá de recomeçar no início do nível actual.

Os jogadores começam com três vidas, mas podem ganhar vidas extra conquistando pontos durante o jogo. O jogo termina quando o jogador perder todas as suas vidas. Quando a última vida for perdida, no entanto, o jogador será questionado se quer continuar a jogar. Seleccionando YES (Sim), o jogador pode voltar ao início do nível actual.

Depois de desistir de um jogo, será exibida a pontuação do jogador, indicando o nº de inimigos derrotados ao longo do jogo. A pontuação não pode ser gravada.

Dependendo do nº de objectos recolhidos durante o jogo, poderás aceder a finais diferentes. (Para mais informações consulta a secção "Objectos Recolhidos" deste manual.)

Comandos

Botão A - Para saltar e confirmar selecções.
Botão B - Para atacar.
Start - Para pausa/continuar e para ultrapassar os diálogos.
Select - Para exibir uma janela.
Controlo - Para movimentação, agachamento, e mover o cursor.
Botão A + Baixo - Para descer uma corda.
Botão A + B - Para usar o modo Burning (em Chamas).
Cima + Botão B - Para usar a Soul (Alma) Weapon (Arma).
Baixo + Esquerda/Direita - Mover agachado.
Botões A + B + Start + Select - Reset

Descrição do Écran (Pag. 6)

❶ Vela
❷ Jogador
❸ Arma Soul (actualmente seleccionada)
❹ Inimigo
❺ Tempo restante
❻ Número de corações
❼ Número de vidas restantes
❾ Indicador de energia
❾ Indicador Burning

Passwords

Quando o jogo terminar, o jogador será questionado se deseja continuar a jogar. Seleccionando YES, o jogador pode voltar ao inicio do nível actual. Se o jogador seleccionar NO (Não), a Password correspondente ao nível será exibida juntamente com a pontuação. Mais tarde, depois de pressionar Start no écran de título, o jogador pode seleccionar "Password" para continuar o jogo. O écran de introdução de Password será exibido depois de seleccionares "Password" e pressionares A.

Começando na moldura da esquerda, o jogador introduz um de oito objectos em cada uma das quatro molduras, pressionando Cima ou Baixo para seleccionar o objecto e Esquerda ou Direita para mover o cursor. O jogador confirmará a passord pressionando Start.

Se a password estiver correcta, o jogo continuará no início do nível em que esta foi atribuida. Embora num jogo de continuação a pontuação esteja a 0, as armas soul e os objectos não serão perdidos. Se a password não for correcta, ouvirás um som indicando erro.

Método de Combate

Ataques de Chicote
Recolhendo um cristal aumentarás o teu poder até dois níveis. Quando aumentas um nível, o comprimento do chicote aumenta em 1.5, duplicando o teu poder de ataque. Aumentando a um segundo nível, o chicote começará a emitir bolas de fogo.

O poder do teu chicote não voltará ao normal enquanto a tua energia for superior a 0. No modo light (luz), o chicote estará sempre potenciado ao segundo nível.

O chicote pode ser sempre usado excepto quando o jogador se ressente após suportar danos.

Burning Mode (Modo Burning)
Usando a capacidade de auto-defesa inata da Sónia, podes invocar este modo à tua vontade. Durante este modo, o jogador está invencível, sendo a sua condição aumentada para o dobro do normal. Este modo, no entanto, só pode ser invocado uma vez por vida em todos os níveis. Além disso, este modo mantém-se por tempo determinado, medido pelo Indicador Burning. Quando o indicador se esgota, o jogador volta ao estado normal.

Armas Soul

Se derrotares um inimigo igual ou superior a um personagem chefe, este sacrifica as suas almas capturadas, que podes usar como uma sub-arma. O teu número de marcas coração decresce cada vez que uma sub-arma é usada, dependendo o valor da diminuição do atributo da arma.

Não podes usar dois tipos de arma soul simultaneamente, mas em algumas situações as armas podem ser seleccionadas em tempo real e, recolhendo marcas coração, o número de utilizações pode ser aumentado.

Uma vez adquirida, uma arma soul nunca se perde quando o jogo termina, desde que o jogador guarde a password. As armas Soul podem ser sempre usadas excepto quando o jogador se ressente após suportar danos.

Atributos das Armas Soul

Wind (Vento)
Detém o movimento inimigo e pode ser usada em todos os cenários excepto nas batalhas com os chefes de área e chefes de nível. Consome 5 marcas coração por utilização.

Saint (Santo)
Envia uma onda à frente do jogador. Não pode ser disparado consecutivamente. Consome uma marca coração por utilização.

Ice (Gelo)
Restabelece totalmente energia do jogador. Consome 20 marcas coração por utilização.

Flame (Chama)
Um ataque relâmpago eficiente contra todos os inimigos com excepção dos chefes de área e chefes de nível.

Magic (Magia)
Destrói os inimigos excepto os chefes de área e os chefes de nível, e anula os ataques inimigos. Consome 5 marcas coração por utilização.

Objectos

Quando partes velas com o chicote, aparecem objectos ou uma arma soul.

Objectos Normais

(Pag. 10)

Hearts (Corações)
Acrescenta 1 marca coração.

1UP
Acrescenta uma vida às tuas vidas restantes.

Meat (Carne)
Restabelece metade da tua energia.

Crystals (Cristais)
Aumenta um nível o poder do teu chicote. O chicote pode ser aumentado um máximo de dois níveis.

Objectos Especiais
Os objectos recolhidos e as armas soul que o jogador possui podem ser exibidos no écran pressionando Select.

Objectos Recolhidos
Estes objectos não determinam as tuas sub-armas mas determinam um dos múltiplos finais.

Dagger (Adaga) Cross (Cruz) Holy Water (Água Benta) Axe (Machado) Pocket Watch (Relogio de Bolso)

The Stages (Os Níveis)

Nível 1 - Fora do Castelo

Nível 2 - Dentro do Castelo

Nível 3 - A Torre do Relógio

Nível 4 - O piso superior do Castelo

Nível 5 - A Catedral

? - Além dos níveis anteriores, existem níveis escondidos!

Os personagens

Sónia Belmont
17 anos
Esta jovem foi o primeiro elemento da família Belmont a deixar o seu nome para a posteridade como caçadora de vampiros.
Foi ensinada a manejar o chicote pelo seu avô e apercebeu-se, ainda pequena, da sua habilidade para detectar a presença de entidades físicas ou espirituais que os humanos normais não conseguiam ver.

Grim Reaper
Chefe do Nível 3
Esta espectro recebeu grandes poderes mágicos em troca da sua eterna submissão ao Conde Drácula através de um pacto de sangue. O Grim Reaper também brande a sua foice afiadíssima.

Alucard
Chefe do Nível 4
A fim de incutir na Sónia a sua própria esperança de matar o Conde Drácula, seu pai, Alucard esconde-se algures no castelo de Drácula esperando o desejado dia em que terá de avançar para o seu teste final.

Creatures Bat
Chefe do Nível 1
O Creatures Bat é uma perversa forma de vida artificial criada através da fusão das capacidades de um morcego e de um humano. Pode voar e ataca com força sobre-humana.

Death Dragon
Chefe do Nível 2
Este monstro lendário foi chacinado pelo próprio Drácula e posteriormente ressuscitado como morto-vivo. Ataca com chamas.

Drácula
Chefe do Último Nível
O Mestre do castelo maldito, este lendário Príncipe da Trevas empreendeu a transmigração do seu corpo humano, ao fazê-lo, adquiriu poderes mágicos além da imaginação.

DMG 4470

CONDIÇÕES DE GARANTIA

Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA, como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos Nintendo que comprares no nosso país em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**.
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **(01) 941 60 61**.
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

™e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd. Castlevania -Legends-™ É MARCA REGISTADA DE KONAMI CO., LTD KONAMI® E MARCA REGISTADA DE KONAMI CO., LTD. © **1997 KONAMI TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.**